

Manuel de l'utilisateur pour le jeu Patchwork

Présentation

Ce programme a été développé par nous, Achraf Quabil et Bryan PADJA, des étudiants en première année du cycle d'ingénieur à ESIPE en spécialité informatique.

Patchwork est un jeu de stratégie, où chaque joueur essaie de couvrir le plus grand espace possible sur son plateau avec des "patches" de différentes formes et tailles.

Table des matières

1. [Introduction](#)
2. [Lancement du jeu](#)
3. [Choix du niveau](#)
4. [Déroulement d'un tour](#)
5. [Fin de la partie](#)

Introduction

Bienvenue dans le guide de l'utilisateur pour le jeu de Patchwork écrit en Java ! Ce document vous aidera à comprendre comment utiliser et naviguer dans notre programme. Le jeu de Patchwork est un jeu de plateau où les joueurs créent un patchwork en prenant des pièces de tissu et en les ajoutant à leur couverture.

Lancement du jeu

Pour lancer le jeu, exécutez la classe Main de votre IDE ou en ligne de commande :

Lancement du jeu via une IDE

La plupart des IDEs modernes (Eclipse, IntelliJ, etc...) permettent de lancer notre application Java directement à partir de l'interface. Pour ce faire, il vous suffit d'ouvrir le projet dans votre IDE, de localiser la classe principale (Main) et d'exécuter ce fichier. Dans de nombreux cas, un "Exécuter" ou "Run" suffit.

Lancement du jeu en ligne de commande

Vous pouvez également lancer le jeu à partir de la ligne de commande. Pour ce faire, vous devez d'abord naviguer jusqu'au répertoire contenant le fichier .jar ou le répertoire contenant les fichiers .class de notre jeu. Ensuite, vous pouvez lancer le jeu en utilisant la commande `java`. Dans notre cas, faut utiliser la commande suivante :

```
java Main
```

Si vous utilisez un fichier .jar, la commande est :

```
java -jar Patchwork.jar
```

Faut s'assurer d'avoir correctement installé Java et que votre variable d'environnement PATH est correctement définie pour pouvoir exécuter ces commandes.

Ps : les options disponibles pour le jeu (comme le choix du niveau de difficulté) seront toujours demandées dans la console, que vous ayez lancé le jeu à partir de l'IDE ou de la ligne de commande.

Choix du niveau

Il y a deux niveaux de jeu au choix.

Le jeu vous demande de choisir parmi deux niveaux de jeu, représentés par les chiffres 1 et 2 :

1. Le jeu simplifié - Ce niveau est destiné aux débutants et ne comporte qu'une poignée de patches différents.
2. Le jeu complet - Ce niveau comprend un plus grand nombre de patches de différentes formes et tailles. Il est destiné aux joueurs plus expérimentés.

Si vous ne voulez pas jouer, vous pouvez entrer "0" pour quitter le programme.

Déroulement d'un tour

Lors de chaque tour, le programme affichera les informations du joueur (nom, boutons, temps restant, position sur le plateau de jeu, et patchwork). Vous aurez ensuite le choix entre différentes pièces de patchwork disponibles. Pour choisir une pièce, entrez le numéro de la pièce. Si vous ne pouvez pas vous permettre de prendre une pièce ou si vous ne voulez pas en prendre une, vous pouvez entrer "-1" pour avancer sur le plateau de jeu sans prendre de pièce.

Une fois que vous avez choisi une pièce, vous devez choisir où la placer sur votre patchwork. Pour ce faire, entrez les coordonnées (x,y) où vous voulez placer la pièce. Vous pouvez également choisir le degré de rotation pour la pièce (90, 180, 270).

Si vous pouvez vous permettre d'acheter la pièce et que vous pouvez la placer aux coordonnées que vous avez choisies, la pièce sera ajoutée à votre patchwork et votre tour sera terminé. Si vous ne pouvez pas vous permettre d'acheter la pièce ou si vous ne pouvez pas la placer aux coordonnées que vous avez choisies, vous devrez choisir une autre pièce ou d'autres coordonnées.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour et qu'il ne reste plus de pièces de patchwork disponibles. Le programme affiche alors un message indiquant que la partie est terminée et annonce le vainqueur. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de boutons à la fin de la partie. En cas d'égalité, la partie est déclarée nulle.

Utile à savoir !

Erreurs et exceptions

Si une exception est levée pendant le jeu, par exemple si le joueur entre une valeur non valide, le jeu affiche un message d'erreur et invite le joueur à entrer une nouvelle valeur.

Dépannage

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'exécution du jeu, voici quelques conseils qui pourraient vous aider :

1. **Vérifiez votre version de Java** : Assurez-vous que vous avez la version correcte de Java installée sur votre ordinateur. Vous pouvez vérifier votre version de Java en ouvrant une invite de commande et en tapant `java -version`, car nous avons codé notre jeu avec JDK-19. Si vous ne disposez pas de la bonne version, vous devrez la mettre à jour.
2. **Vérifiez votre installation de l'IDE** : Si vous lancez le jeu via une IDE, assurez-vous qu'elle est correctement installée et configurée.
3. **Vérifiez le chemin d'accès au fichier** : Si vous lancez le jeu à partir de la ligne de commande, assurez-vous que vous êtes dans le bon répertoire et que vous tapez le nom du fichier correctement.